

Questions pédagogiques / activités pour Darwin chez Saint-Pierre

proposé par Julie Meitz

08/2020

À utiliser avec le document d'explication vidéo

Choisissez les questions / activités les mieux adaptées à votre classe

Supports supplémentaires à utiliser et à télécharger (Google Photos):

<https://photos.app.goo.gl/q3iXwbW3cjCsDRLF8>

1) [Préparatoire: expliquez brièvement sur Charles Darwin] Avant de visionner la vidéo (ou avant d'entrer dans l'église), lisez «Scène de scénario 1» aux élèves et demandez-leur où ils pensent que Darwin aurait pu disparaître dans l'église (stimuler l'imagination, participation, ludique ... dépend de l'âge / du niveau de classe).

La question suivante ci-dessous fait référence au fait de croire que ce que vous voyez et entendez est vrai ou représentatif - informations / contenus et / ou médias faux, fictifs, artificiels, illusoire, délirants (destinés aux étudiants plus âgés).

2) Scène 2, Le Christ peignant avec la vie préhistorique, demandez aux élèves s'ils pensent que les sons d'animaux qu'ils entendent représentent les animaux qu'ils voient, et pourquoi. Sons réels utilisés: alligator préhistorique = grande créature herbivore (dinosaur) conçue pour le jeu informatique *Thrive* (jeu open source sur l'évolution de la vie), dinosaur mordant un autre dinosaur = remix de sons de jeux informatiques, *Monster Hunter World* (monstre Behemoth) et *Skuzzle Motor Sport Racing*, les oiseaux préhistoriques volant dans le ciel = poule en colère.

3) Scène 4, demandez aux élèves plus âgés s'ils savent quel type d'insectes se trouve dans cette scène: Cigale, fourmis coupeuses de feuilles, Treehopper (*Membracis elevata*).

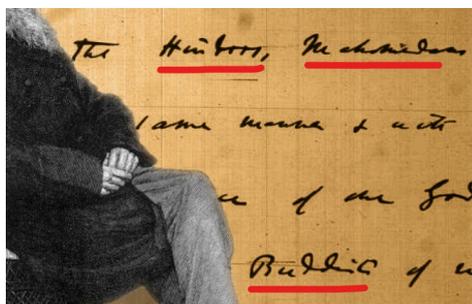
4) Scène 6, expliquez aux élèves que Darwin a également publié un manuscrit intitulé, *L'expression des émotions chez l'homme et les animaux*, demandez-leur quel type d'émotion ils pensent que l'homme dans cette scène exprime; horreur et agonie. Facultatif (étudiants plus âgés): cette scène fait référence à l'esclavage, à l'oppression des Noirs, comment cela se rapporte-t-il à la situation actuelle (ou en général au racisme), en particulier avec ce qui se passe aux États-Unis en ce moment?

5) Scène 7, demandez aux plus jeunes élèves de pointer dans l'ordre du plus grand au plus petit bec des quatre pinsons. Facultatif: Regardez le lien multimédia ci-dessus (photos Google) et demandez aux élèves plus âgés de mettre les 13 oiseaux dans l'ordre du plus grand au plus petit bec (dans la vidéo, ils ne sont pas dans l'ordre).

La question suivante ci-dessous fait référence au fait de croire que ce que vous voyez et entendez est vrai ou représentatif - informations / contenus et / ou médias faux, fictifs, artificiels, illusoires, délirants (destinés aux étudiants **jeunes et plus âgés**).

6) Scène 9, demandez aux élèves si les éléments de la vidéo (Jésus, insectes et animaux) sont proportionnels en taille à leur environnement et pourquoi ou pourquoi pas; Jésus et les insectes ne le sont pas, ils sont plus gros et ce n'est qu'une représentation artistique imaginaire de Darwin faisant un cauchemar qui se déroule dans son étude. Demandez aux élèves si la représentation d'une «souris» est correcte; ce n'est pas, c'est un rat. Demandez aux élèves quel type d'animal est représenté sur l'image avec le chat; c'est un oiseau.

7) Scène 10, Darwin n'avait pas la meilleure écriture manuscrite, parfois difficile à lire, demandez aux élèves plus âgés de trouver les trois types de religion dont il parle dans son écriture (voir image ci-dessous); Hindous, mahomadiens (islamiques) et bouddhistes.



La question suivante ci-dessous fait référence au fait de croire que ce que vous voyez et entendez est vrai ou représentatif - informations / contenus et / ou médias faux, fictifs, artificiels, illusoires, délirants (destinés aux étudiants **plus âgés**).

8) Scène 11, Dans le dialogue, nous entendons Darwin dire: «... et mes amis», mais ensuite nous voyons une photo de lui, pas de ses amis ... demandez aux élèves ce qu'ils en pensent; l'artiste laisse entendre que Darwin ne croit plus au christianisme lui-même même s'il ne le déclare pas. Au projet de l'école: regardez le lien multimédia ci-dessus (photos Google) et trouvez la photo de l'étude de Darwin (il y en a deux) et demandez aux élèves si les photos présentées au-dessus de la cheminée dans l'étude de Darwin sont les vraies photos de son étude; non ils ne sont pas.

La question suivante ci-dessous fait référence au fait de croire que ce que vous voyez et entendez est vrai ou représentatif - informations / contenus et / ou médias faux, fictifs, artificiels, illusoires, délirants (destinés aux étudiants **jeunes et plus âgés**).

9) Scène 13, Projet à l'école: regardez le lien média ci-dessus (photos Google) et trouvez l'image de Darwin en tant que garçon et la photographie du parc du Prieuré, combinées et séparées. Demandez aux élèves s'ils pensent que cette représentation peinte combinée de Darwin est réelle; montrez-leur ensuite les deux images séparées.

10) Après avoir regardé la vidéo (ou revisité la vidéo), demandez aux élèves de regarder autour de l'église et de voir s'ils peuvent trouver certaines des mêmes images qu'ils ont vues dans la vidéo. Il y a 6 images: Scène 3 - Peinture de Saint-Christophe et Jésus (mur gauche de l'église), Scène 5 -

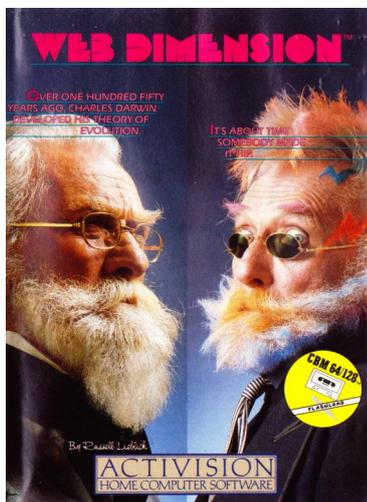
Église Saint-Pierre de l'extérieur, Scène 7 - Plafond de l'église Saint-Pierre, Scène 11 - Poutres du plafond à Saint- Église Pierre, Scène 12 - Peinture de l'Assomption à l'autel de la Vierge (à gauche, devant l'autel), Scène 13, derrière l'église Saint-Pierre dans le parc du Prieuré (avec image de Darwin en petit garçon). Facultatif: demandez aux élèves plus âgés pourquoi ils pensent qu'ils ont été utilisés dans la vidéo.

11) Création artistique - Imagination en évolution, l'image: Allez sur le lien multimédia ci-dessus (Google Photos) et téléchargez 5 à 10 images, imprimez-les, découpez chacune en 6 par 6 ou 12 par 12 carrés ou formes diverses, mélangez-les et demandez aux élèves d'en faire des collages. Alternative: demandez aux élèves plus âgés de créer un collage dans Adobe Photoshop / Gimp (gratuit) ou dans un logiciel de manipulation d'images.

12) Création artistique - Imagination en évolution, l'histoire: accédez au lien multimédia ci-dessus (Google Photos) et téléchargez les images souhaitées à utiliser ou à titre de référence et demandez aux élèves de dessiner, de peindre ou de faire une courte vidéo de Scène de scénario 1 (tout ou à peu près certain par exemple, Darwin jardine ou joue avec les insectes dans le parc du Prieuré, Darwin disparaît dans l'église ...).

ADDITIONNEL

Deux pages à colorier sur les deux pages suivantes ci-dessous.



Jouez à l'un des premiers jeux vidéo
sur Darwin et Evolution
appelé «Web Dimension», 1985:

https://archive.org/details/d64_Web_Dimension_1985_Activision

